

Однако развитие в России аудита можно считать свешившимся фактом, этому свидетельствует достаточно большое количество выпустившихся аудиторов, число которых на данный момент составляет 30 тыс. Важным является и то, что аудиторов в нашей стране больше, чем, например, в той же Германии, и спрос на их услуги возрастает. Поэтому "здоровое" состояние российской экономики во многом зависит от скорости и грамотности поиска решения и исправления проблем аудита.

Литература:

1. Белуха Н. Т. // Аудит, 2007. 769с.
2. Виды аудита. URL: <http://cribs.me/audit/vidy-audita> (дата обращения: 24.02.16).
3. Мусифулина Р. Р. Аудит в России: этапы развития, проблемы функционирования и перспективы // Научное сообщество студентов XXI столетия. ЭКОНОМИЧЕСКИЕ НАУКИ: сб. ст. по мат. XVII междунар. студ. науч.-практ. конф. № 2(17). URL: [http://sibac.info/archive/economy/2\(17\).pdf](http://sibac.info/archive/economy/2(17).pdf) (дата обращения: 17.03.16).
4. Федеральный Закон «Об аудиторской деятельности» от 30. 12. 2008 №307.
5. Этапы развития аудита в России. Характеристика федерального закона "Об аудиторской деятельности". URL: <http://audit-educatst.ru/lekczi-osnovy-audita/10-etapy-razvitiya-audita-v-rossii-karakteristika-federalnogo-zakona-qob-auditorskoj-devyatelnosti.html> (дата обращения: 11.02.16).

Стаценко В.Е.

*Научный руководитель: канд.экон.наук, доц. Бутенко Е.Д.
ФГАОУ ВПО «Северо-Кавказский федеральный университет»,
г. Ставрополь*

СОВРЕМЕННАЯ ИНТЕРПРЕТАЦИЯ ИГРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ В ПРОЦЕССЕ ОБУЧЕНИЯ

Аннотация. Данная работа посвящена вопросу применения игровых форм обучения. Рассмотрена тема игры в контексте современного мира. Также в ходе работы проведен анализ таких интернет платформ, как Lingualeo.com. и Интуит.ру.

Ключевые слова: игровые технологии; обучение; информационные технологии; Lingualeo.com; Интуит.ру.

A MODERN INTERPRETATION OF GAMING TECHNOLOGY IN THE LEARNING PROCESS

Abstract: This work is devoted to the application of game forms of learning. Consider the theme of the game in the context of the modern world. Also during the analysis of such Internet platforms, as Lingualeo.com.and Intuit.ru.

Keywords: gaming technology; training; information technology; Lingualeo.com; Intuit.ru.

Процесс обучения в последние годы направлен на гуманизацию, личностные качества, а также на активное взаимодействие педагогики с другими науками: социологией, психологией, философией и др. В результате этого ученые и педагоги находятся в постоянном поиске новых методов и наиболее оптимальных технологий. Принимая во внимание все вышесказанное, и проанализировав процесс обучения современности, становится понятным, что именно игровые технологии привлекают все большее внимание участников процесса.

В общем смысле «Игра – один из видов деятельности, значимость которой заключается не в результатах, а в самом процессе»[2, с.4]. Однако игра педагогическая обладает четко поставленной целью обучения и соответствующим ей педагогическим результатом, которые могут быть обоснованы, выделены в явном виде и характеризуются учебно-познавательной направленностью. Л.С. Выгодский, А.Н. Леонтьев, Д.Б. Эльконин и многие другие отечественные и зарубежные педагоги внесли свой вклад в разработку игровых технологий[1, с.4]. Альберт Эйнштейн же утверждал, что игра — высшая форма исследования.

В условиях современного мира, мира развития информационных технологий и средств коммуникации, общество активно развивается. Игровые технологии постепенно принимают иной вид. Уже с малых лет дети вникают в работу гаджетов, что способствуют их обучению. Так и появляются многие интернет-проекты и приложения, позволяющие развиваться играючи.

Ярким примером развития игровых технологий в современном процессе обучения является сайт lingualeo.com, который занимается репетиторством английского языка. В процессе обучения помощником на данной платформе выступает левенок Лео, валютой являются фрикадельки, которые можно получить за выполнение заданий, высокую активность или же при платной подписке. Таким образом, данная разработка предоставляет возможность

- использования эффективной и индивидуальной программы обучения, в зависимости от навыков, целей и интересов;
- получения доступа к обширной базе данных книг, фильмов и музыки на английском языке;
- выполнения упражнений в интерактивном виде;
- изучения языка на любых устройствах (что позволяет обучаться не только на дому, но и в пути).

Однако с учетом того, что программа работает по модели Freemium, выясняется, что по бесплатной версии мы можем получить лишь некоторые возможности и сервисы без дополнительной функциональности [1, с.4]. Например, ограниченную базу слов, уроков грамматики и пр.

Помимо всего перечисленного, при оценке внешнего вида и внутренних возможностей, стало понятным, что сайт имеет высокую посещаемость (посетителей: 423 829 в месяц), кликабельность на отличном уровне, текст отлично читается, графические элементы яркие, четкие, большое количество графиков и таблиц, все ссылки рабочие, многие из которых обладают анимацией. У данного проекта разработаны приложения на платформы iOS, Android и Windows Phone, обладающие высокой адаптивностью. Таким образом, разработчики предлагают нам в игровой форме, в виде теста или распознавания картинок, посредством игры изучать английский язык. Данная образовательная платформа построена на игровой механике и предполагает подход, характерный для компьютерных игр в программных инструментах для неигровых процессов.

Особой популярностью также пользуется сайт онлайн курсов Интуит.ру. Предполагается дистанционное обучение по направлениям, связанным с информационными технологиями. Национальный Открытый Университет «ИНТУИТ» предлагает теоретическую информацию, с большим количеством графиков и таблиц, яркие примеры. Все это и позволяет активно взаимодействовать с источником, запоминать и затем успешно выполнить тестовую форму выпускного экзамена. Также возможно дистанционное обучение с преподавателями, которые непосредственно предоставляют новые системы взаимодействия и методики. Сайт постоянно дополняется курсами, при успешном прохождении которых пользователь получает электронный сертификат.

Стоит сказать, что это не единственный сайт с такими возможностями, существует множество похожих платформ как отечественного, так и зарубежного программирования. Например, Универсариум, Лекториум, Coursera и др. Исходя из этого, становится понятным, что именно такие формы взаимодействия в обучающем процессе становятся наиболее популярными.

Очевидным является то, что технологии, когда пользователь не ограничивается во времени изучения, когда обучение находится в свободном режиме, способствуют наилучшему восприятию данных. Мы можем предположить, что именно такое оно и будет обучение будущего, когда каждый вправе выбирать для себя предмет, способ и методику обучения самостоятельно.

Литература:

1. ЗБутенко Е.Д. Коммерческая деятельность в сети Интернет после кризиса / Вестник Ставропольского государственного университета. 2011. №74 (4). С. 143 -147.
2. ИМижериков В. А. Психолого-педагогический словарь для учителей и руководителей общеобразовательных учреждений. Ростов н/Д, 1998. 145с.
3. Пидкасистый П.И. «Технология игры в обучении». М.Просвещение, 1992. 187с.

Гафурова Р. И.

*Научный руководитель: канд.экон.наук, доц. Гапсаламов А. Р.
Елабужский институт Казанского (Приволжского) федерального университета
г. Елабуга*

ФОРМИРОВАНИЕ ПРАКТИКО-ОРИЕНТИРОВАННОЙ СИСТЕМЫ ОБУЧЕНИЯ

Аннотация. В данной статье рассматриваются теоретические аспекты формирования практико-ориентированной системы обучения. Особенность данной работы заключается в том, что практико-ориентированная система обучения является важным моментом как в развитии каждого человека, так и в функционировании общества в целом.

Ключевые слова: система обучения, практическая подготовка, формирование, практическое обучение.